

Словарь шахматных терминов

Батарея — две (или более) фигур, объединённая сила которых усиливает потенциал атаки (давления), например, батарея "ферзь + слон", "ладья + ферзь"и т.п.

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстрейшего развития.

Гардé (уже не используется) — нападение на ферзя.

Гандикап — состязание между многими игроками разной силы, когда сильные дают какое-либо преимущество (фору: вперед 1-2 хода, пешку или фигуру) более слабым игрокам для относительного уравновешивания сил.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь"и т. п.).
Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конем, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

Демаркационная линия — линия, условно проведенная между четвертой и пятой горизонталями и разделяющая шахматную доску на две равные половины.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

Жертва — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. **Жертва корректная** — обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите. **Жертва некорректная (блеф)** — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т.п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

Зрение комбинационное (тактическое) — умение увидеть таящиеся в позиции возможности получить преимущество с помощью тех или иных жертв материала.

Игра вслепую — игра не глядя на доску, одна из разновидностей показательных выступлений. В последнее время для повышения зрелищности игра "вслепую"включена в программу международных турниров ("Амбер-турнир"). Однако в нем игрокам разрешается использовать для удобства изображение пустой шахматной доски (на дисплее компьютера).

Инициатива — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.

Капкан — ловушка, приводящая "попавшуюся"сторону к неизбежной потере ферзя или фигуры.

Качество — "вес", отличающий тяжелую фигуру от легкой; "выиграть качество"или " пожертвовать качество"означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив)за нее легкую фигуру.

Квалификация шахматная — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер). Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.

Комбинация — форсированный вариант с жертвой.

Контргамбит — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контргамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).

Контригра — возможность встречной игры против слабостей противника.

Кооперативный мат — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

Крепость — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

Лавирование — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределенность, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

Ласкеровская компенсация — компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и легкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эм. Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится "отравленной"пешкой или оставленным под боем ферзем и получит "взамен"мат или потерпит существенный материальный урон.

Мат Легаля — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя легкими фигурами (схема этой конструкции: 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1?? 6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легаля, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе "Режанс"). Правда, ход K:e5 Легаль делал при черном коне на c6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. **Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями). **Мат спертый** — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками. **Мат эполетный** — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с обоих сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Матовая сеть — позиция, в которой король слабейшей стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Мельница — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

Миниатюра — 1) партия, выигранная уже в дебюте или в начале миттельшпиля (то есть не более, чем в 20 ходов) в результате грубых ошибок проигравшей стороны; 2) шахматные задачи или этюды с небольшим количеством участвующих фигур (не больше семи, включая королей).

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Мишень — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Новинка — новый ход (новая схема развития) в известных вариантах.

Нокаут-система — принцип соревнований (в том числе на первенство мира), при котором в дальнейший круг проходит победитель каждой из пар, определенных жеребьевкой. Причем сначала играются партии с классическим контролем, затем (если победитель не определился) в "быстрые" шахматы, затем блиц.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля а4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. …Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое"поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Полуход — один ход белых или один ход черных, единица измерения и минимальная единица изменения позиции на шахматной доске. Два полухода составляют ход, представляющий собой одну строку в записи шахматной партии на бумаге.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). **Превращение "слабое"—** превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое"превращение может быть сильнейшим ходом.

Программа шахматная — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные шахматные программы (Rybka, Fritz и т.д.) играют на уровне выше сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и Каспаров, и Крамник). Они также незаменимы при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.

Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рейтинг — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчетов и использования коэффициентов). Уровень мастера — примерно от 2200. Уровень гроссмейстера — от 2400 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и выше.

Рокада — вертикаль, открытая для маневров ладьи.

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул"король. Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Ряд — то же, что и горизонталь. **"Обжорный" ряд** - вторая (для черных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут "полакомиться"пешками.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атакованно.

Скакография — жанр шахматной композиции, при которой расположение шахматных фигур образует очертания букв, цифр или какие-то рисунки (например, очертания новогодней елки).

Слепота шахматная — "затмение"во время игры, при которой игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый "зевок", ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

Табия — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не "книжные" ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальнобойностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договоренности игра сразу начиналась с табий.

Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение", "завлечение", "уничтожение защиты" и пр.).

Темп — 1) ритм игры. 2) получение лишнего

Теория шахматная - сфера анализа и обобщения практики, выявление определенных закономерностей, присущих шахматной игре на различных ее стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т.п.).

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет с друг другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фейерверк — каскад жертв при осуществлении комбинации.

Фианкетто (фианкетирование) — термин обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного "домика"(например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. **Королевский фланг** — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. **Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Фишеровские шахматы (рандом-чесс) - шахматы, в которых фигуры стоят на исходных позициях иным образом (но симметрично у белых и черных), чем в классических шахматах (пешки же по-прежнему занимают второй ряд), причем слоны обязательно стоят на полях разного цвета и ладьи с разных сторон от короля. Позиции в шахматах Фишера недостаточно изучены теорией и носят более "свежий"и оригинальный характер.

Форпост — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищенная пешкой. Например, конь на поле e6, защищенный пешкой d5 или (и) f5.

Форсирование — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определенным образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчет.

Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, "сделать форточку"— это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия "форточки"принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Цугцванг — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведет к ухудшению его собственной позиции.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Часы Фишера — часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд за каждый сделанный ход (то есть возможность просрочки времени в выигрышной позиции минимизируется).

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. **Легкая фигура** — легкой фигурой называют коня или слона. **Тяжелая фигура** — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

Шахматы Фролова (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). "Обычная"игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).